Conhecendo a Indústria de Jogos Digitais no Brasil e no Mundo

Olá futuro desenvolvedor de games!

Eu sou o Prof. Giovane Webster esta é a Aula 2 da disciplina de Game Design. Inicialmente vou apresentar os gêneros de jogos digitais e quais as práticas adotadas pela indústria, depois vamos conhecer quais os profissionais que compõem as produções de games atuais e posteriormente entender as diferenças entre a indústria e o mercado Global em comparação com o Nacional.

Iniciamos com o termo gênero. Ele é usado para descrever uma categoria e é muito usado na indústria do entretenimento no geral. Na música, temos o Rock and roll, o gospel ou o country. Em filmes, temos filmes de ação, romance ou comédia. E nos livros, existem os dramas, as biografias ou os filmes de terror.

Os gêneros em jogos digitais são uma categoria baseada em uma combinação de dois fatores. Ao contrário dos gêneros em livros e filmes, os gêneros atuais de games concentram-se na sua história combinando com o gameplay, em como o jogo é jogado -

seu estilo.

Ao determinar o gênero da história, nós como Game Designers temos que escolher uma ambientação, algo como “onde esse jogo vai se passar”, mas não necessariamente de localidade, considera-se tudo, incluindo o espaço-tempo, se é real ou não. Entre os gêneros de história mais conhecidos estão

de Fantasia, Sci-Fi Futurista, Moderno / Atual e o Steampunk. Essas quatro ambientações são exemplos que determinam onde o jogo pode se pa .

Quanto ao gameplay, os jogos podem usufruir de várias opções de gênero.

- Ação: O gênero de ação é um dos que mais atrai os jogadores por permitir que eles participem e interajam com uma história repleta de desafios e muita energia, normalmente são jogos rápidos e intensos. Exemplo: Just Cause

- Aventura: Este gênero pode estar mesclado com Ação. Pode-se resolver enigmas que exijam raciocínio lógico, além de itens e locais diferentes que devem ser encontrados durante a aventura para o desenrolar da história. Exemplo: The Legend of Zelda: Breath of the Wild

- Luta: Os jogos de luta tem como característica principal dois ou mais personagens que se enfrentam com golpes e poderes especiais, efetuando combos em um ambiente de arena. Dois bem conhecidos são Street Fighter e Mortal Kombat

- Tiro / 1ª Pessoa: Jogos de tiro tem normalmente a câmera em primeira pessoa - mas podem ser em terceira também. Consiste basicamente em mirar e atirar projéteis em inimigos em seu campo de visão. Esse tipo de jogo exige grandes reflexos dos jogadores. Exemplo: Call of Duty

- Plataforma: O jogador cenário correndo e pulando através de plataformas e variados obstáculos, solucionando quebra cabeças e enfrentando inimigos para atingir objetivos e conseguir objetos e/ou pontuação. Exemplo: Rayman Legends

- Puzzle / Quebra-cabeça: Jogos que enfatizam a resolução de quebra-cabeças, ao resolver mistérios, usar lógica, estratégia, reconhecimento de padrões ou solução de seqüências. Exemplo: Death Squared

- Corrida: Jogos que simulam o contrle de um veículo com ajustes de componentes, podendo usar pistas reais ou fantasiosas, podem se simulações realistas ou *arcade* com a física mais liberal. Exemplo: Need for Speed

- Estratégia: Jogo em que os jogadores jogam e tomam decisões ao mesmo tempo controlando exércitos, bases ou vários personagens ao mesmo tempo. Exemplo: Total War

- RPG: Role Playing Game, este gênero simula os RPGs de mesa, sua característica principal é o controle de um personagem que se desenvolve ao longo do jogo.

- Simulação: São jogos com o objetivo de simular um mundo real ou fictício. Assumindo o papel de um piloto de aeronave reais, por exemplo. Exemplo: Flight Simulator

- Esporte: São jogos que simulam a prática de esportes individuais ou em equipe. Podem simular o realismo, assumir o papel de treinadores ou combinar vários esportes. Exemplo: Pro Evolution Soccer

- Em Turnos: Jogos em que um jogador joga com os personagens um de cada vez, assim como os inimigos, cada um em seu turno. São majoritariamente jogos de estratégia, mas podem mesclar outros gêneros.

Esta lista é apenas a ponta do iceberg. Além dos gêneros que estão aqui, existem subgêneros e gêneros híbridos com muitos exemplos. Como os jogos combinam vários gêneros e subgêneros, novos são constantemente criados. Por exemplo, a série Grand Theft Auto combina ação, aventura, tiro em terceira pessoa, corrida e simulação de vida.

Assim como existem muitos gêneros de jogos, existem muitos tipos de profissionais diferentes que criam jogos. As equipes normalmente são conhecidas como desenvolvedores ou equipes de desenvolvimento. Por exemplo, equipes de produção que fazem programas de TV dentro de um estúdio ou que gravam um filme em um set externo - são várias pessoas de diversas áreas criativas e técnicas, todas trabalhando juntos para criar entretenimento, para gerar um produto final, um programa de TV ou um filme no cinema.

No início do desenvolvimento de games, os jogos eram criados por uma única pessoa, duplas e pequenos grupos. O primeiro Prince of Persia - antes de se tornar um fenômeno mundial - foi criado por uma pessoa só em 1989, *Jordan Mechner*. Ele projetou, programou, desenhou, animou e finalizou todo o jogo. Até a música é composição própria dele. Nesse caso, *Jordan* assumiu responsabilidades que hoje são de várias pessoas diferentes na indústria de games. Além disso, inicialmente, os jogos eram projetados pelo membro da equipe que tivesse a melhor ideia, os próprios artistas e programadores preparavam todo o conteúdo incluindo as regras, as mecânicas e como o jogo ia funcionar. Hoje, a demanda e as novas tecnologias proporcionam jogos muito maiores e mais bem elaborados, resultando em uma função dedicada exclusivamente para o conteúdo do jogo, chamada de Game Designer.

Até mesmo a equipe de design pode ser composta por várias pessoas, com sub-funções dentro do mesmo setor. Pode existir o designer do jogo (Game Designer), os designers dos níveis (Level Designer) e o escritor da história do jogo (Narrative Designer), por exemplo. Existem diversas sub-funções no Game Design. Embora todos no projeto influenciam o design de algum jeito, este é o grupo que estabelece o projeto original do jogo, sua ideia / premissa básica, regras e mecânicas. É a mente por trás do jogo.

Em qual área do desenvolvimento de games você vai seguir? Essa é uma escolha sua. Essa escolha pode partir por afinidade com alguma área, por experiências prévias em produções de games ou outros produtos do

entretenimento, por simplesmente "gostar mais" ou até por possíveis exigências da indústria com mais oportunidades.

Para entendermos um pouco mais as diferenças entre a indústria e o mercado Global em comparação com o Nacional, vamos começar com as principais criações e instituições profissionais e de ensino de games no Brasil. Desde 2004 o ensino de Jogos Digitais existe no país com alguns estados sendo os pioneiros, São Paulo, Rio Grande do Sul, Minas Gerais e Rio de Janeiro.

Também em 2004, foi criada a Abragames, Associação Brasileira de Games. Uma entidade sem fins lucrativos para fortalecer a indústria nacional, estabelecer uma associação de desenvolvedores para desenvolvedores e promover eventos e parcerias entre desenvolvedores e empresas. Em 2010 nasce a Acigames, Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games. Com ela nasce o Jogo Justo, um programa com o objetivo de reduzir a carga tributária nos jogos eletrônicos no Brasil. A Acigames também representa e regulamenta a indústria e comércio dos jogos, incentiva culturalmente a área e auxilia a educação com jogos e economia.

Mas porque o Brasil é tão diferente do desenvolvimento de jogos mundial? A distribuição global de Desenvolvedores de Jogos Digitais (realizada em 2016 pelo Newzoo) diz que somente 6% destes profissionais estão na América Latina, incluindo o México e Porto Rico. Essa pequena parte é bem diferente dos 54% na América do Norte e 27% na Europa.

Mas o Brasil tem um crescimento evidente da Indústria. Em 2014, eram 133 empresas no país que produziam games, com destaque para os estados de SP, RS e RJ. Em 2019 já são mais de 342 empresas no Brasil, quase triplicando o número de 5 anos trás. Também somos o 2º país que mais consome games na América Latina, com um valor de 1.6 Bilhões de dólares em 2019.

Alguns fatores atrapalham a distribuição e toda a cadeia produtiva brasileira:

- Impostos altos
- Produção de hardwares (console ou portáteis) de última geração recente
- Hardware com taxas altas, limitando o acesso a esses produtos
- Mercado informal
- Quanto maior a diferença de preço do mercado formal e informal, mais difícil
- Vender os produtos, formalizar negócios e atrair parceiros
- Governo deixa de arrecadar, pois o mercado informal ganha espaço

Vivemos constantemente contra a pirataria, e isso é um fator importante para a cadeia produtiva de games no Brasil, atrapalhando tanto os desenvolvedores quanto os distribuidores de jogos.

Para entendermos a diferença, a desenvolvedora é quem cria o jogo tecnicamente. A publicadora pode - algumas vezes - tratar de todo o investimento do jogo. Além de publicá-los, ela também os administra de diferentes formas, seja oferecendo suporte aos jogadores ou comunicando todas as novidades, eventos e lançamento de conteúdo por meio de redes sociais, site oficial etc. O custo médio de desenvolvimento de jogos aumenta constantemente. Hoje, custa entre $ 20 – $ 60 milhões de dólares para produzir um título grande nos consoles de última geração, e esse número continua aumentando. Como exemplo, o jogo Call of Duty: Modern Warfare custou $ 365 milhões de dólares para ser desenvolvido.

Atividades extras

Jogue o Prince of Persia de 1989 desenvolvido por Jordan Mechner direto no navegador

Acesse o link: https://www.playdosgames.com/play/prince-of-persia/

Conheça o mapa da Indústria de Jogos com mais detalhes

Acesse o link: http://mapadaindustriadejogos.com.br/

Documentário sobre a criação do jogo God of War para PS4

Ative as legendas em Português-BR
YouTube: https://youtu.be/-zHxs62LAD4

Referência Bibliográfica

BETHKE, Erik., **Game development and production**. Texas, Wordware Publishing, Inc. 2003

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de Games.** Tradução da 2a Edição Norte-Americana. São Paulo, Cengage Learning Brasil. 2012

RABIN, Steve.**Introdução ao Desenvolvimento de Games** - Vol. 1. Tradução da 2a Edição Norte-Americana. São Paulo, Cengage Learning Brasil. 2012

ROGERS, Scott. **LEVEL UP! The Guide of Great Video Game Design** UK, John Whiley & Sans. 2014.

Ir para exercício